



RÉFI OSZKÓ DÁNIEL

Történelemteremtés a populáris kultúrában – tanulmány egy esettanulmányról*

Mit értünk az alatt, hogy történelemteremtés a populáris kultúrában? A cím többféleképpen is interpretálható; a jelen tanulmány szempontjából a legjobb megfogalmazás talán ez lehet: egy fiktív univerzum történeti tényekből és az emberi kultúra, mitológia elemeiből mesterségesen megalkotott, folyamatosan bővülő háttértörténete és annak mesterséges felépítése. A fikciónak ebben az értelemben nem lehet *múltja*, legalábbis számunkra nem értelmezhető, csak a valóságban: az adott kitalált világ fejlődéstörténete a hozzá kapcsolódó publikációk, termékek kronologikus sorrendje s így tovább, ez a márka, a *franchise* múltja. A fiktív világ múltja történeti értelemben azonban csak az azt benépesítő karakterek számára létezik. Amit mi ebből megismerhetünk, az már *történelem*: a múlt fennmaradt forrásainak és azok interpretációinak összessége. Mindez pedig lényegében a saját múltunk és történelmünk leképezése; azok motívumaiból, elemeiből történő szabad építkezés. Különösen érdekessé válik a kérdés, ha egy olyan univerzumból beszélünk, amely csak időben van távol tőlünk: egy elképzelt, messzi jövőről. Ez a helyzet legitimálja és hitelessé teszi a jelen és az emberi történelem eseményeinek, tényeinek felhasználását; ugyanakkor a korunk és a fiktív világ jelene közötti évezredek a fantáziának is tág teret biztosítanak a történelemteremtésre. Fontos kiemelni, hogy bár a cím némileg félrevezető lehet, itt szó sincs olyan értelemben vett „kitalált történelem”-ről, mint arról egyes kutatók¹ a múltunk feltárásának és történelmünk meghamisításának tekintetében beszélnek. A jelen kutatás nem azt vizsgálja, hogy a valóságban – valóságosként, hitelesként elfogadott történeti narratívákban – mennyi a kitaláció, hanem éppen fordítva: azt, hogy egy elképzelt történelem mennyi valódi tényből épülhet fel. Fontos

* Az itt közölt tanulmány alapját egy MA diplomamunka képezi, melyet a szerző az Eötvös Loránd Tudományegyetem Bölcsészettudományi Karának Történelem mesterszakán védett meg a 2013–2014-es tanév őszi szemeszterében „*Negyvenezer év távlatából...*” *Történelemteremtés a populáris kultúrában – esettanulmány* címen. A jelen mű már csak terjedelmi korlátai folytán sem vállalkozhat arra, hogy részletesen bemutassa a teljes kutatást, azonban mégis megkísérli, hogy annak legfőbb sajátosságait – mind tartalmi, mind módszertani téren – az olvasók elé tárja. Ez a tanulmány tehát részben tartalmi összefoglaló, mely nagy vonalakban igyekszik felvázolni az alapkutatás jellegzetességeit; ugyanakkor több kiemelt területet vázlatnál részletesebben tárgyal, hogy képet adjon a szerző munkájáról és tudományos nézeteiről. Nem titkolt célja továbbá, hogy felkeltse a közönség érdeklődését, és kedvet csináljon az eredeti dolgozat elolvasásához – ám a szerző reményei szerint önmagában is megállja a helyét. Az MA diplomamunkára a továbbiakban „a dolgozat”-ként fogunk hivatkozni, oldalszámmal vagy anélkül.

¹ Például Heribert Illig és követői a középkor századait vizsgálva a „fantomidő-hipotézisük”-ben. Lásd: Illig, Heribert: *Kitalált középkor*. Budapest, 2002.; Illig, Heribert – Weissgerber, Klaus: *Ma-gyarok a kitalált középkorban*. Budapest, 2003.

leszögezni, hogy ez nem futurologia: ez a fiktív jövő természetesen a múltunkból és jelenünk-ből merít, és a kutatás még véletlenül sem kíván olyasmit sugallni, hogy egy kitalált, kronológiai értelemben a jövőbe helyezett világból következtetéseket akarnánk levonni a jövőt, a jövő eseményeit illetően. A múlt- és jelenközpontúságot jól szemlélteti, hogy irodalom- és kultúrtörténeti vonatkozásai mellett a szociológia és az antropológia sem áll túl távol tőle: ebben az értelemben multidiszciplináris mű. Az alapkutatás célja egyrészt egy esettanulmány keretében bemutatni magát a folyamatot: több szempontból, megközelítésből elemezni a választott univerzumot és annak történelmét, azt vizsgálva, hogy milyen elemekből és motívumokból építkezik; mennyi benne a történelem, és mennyi a fantázia. A vizsgálat általánosabb célja pedig az, hogy kicsit közelebb jussunk a kérdés megválaszolásához, hogy vajon miért gondolkodunk „történelemben”. Miért van rá szükségünk, hogy magunk alkossunk történeti hátteret ott is, ahol ez látszólag teljesen szükségtelen? Véleményünk szerint az emberi lélek és elme egyik legmélyebb, legfontosabb vonása a történetiség, a történeti gondolkodásra való hajlam, a populáris kultúra közege pedig számos kiváló témát és megközelítést felkínál ember és történelem viszonyának bemutatására: ezt célozza az itt tárgyalt alkotás is.

Az esettanulmány tárgya a *Warhammer 40,000* (Wh40K) univerzuma, amelyet a szerző részben személyes érdeklődése és ismeretei miatt választott, másrészt pedig azért, mert a játék harmincéves történelme során a saját kategóriájában megkerülhetetlen jelentőségű művé nőtte ki magát, saját univerzumot teremtve. Üzleti szempontból elég csak a brit székhelyű *Games Workshop* (a gyártó és a jogok kizárólagos tulajdonosa) adataira vetni egy pillantást: a cég a 2012–2013-as üzleti évet 21,3 millió angol font (£) tiszta működési profittal zárta, a teljes bevétel pedig 134,6 millió font volt. A részvények ára folyamatosan növekszik.² Ez a pénzmennyiség természetesen a vállalat minden termékéből és üzleti tevékenységéből adódott össze, azonban ezek között előkelő helyet foglal el a *Warhammer 40,000* mint az egyik húzónev, saját műfajában pedig piacvezető volt 2012-ben.³ Ráadásul a *Warhammer 40,000* márkanévet szerződéses alapon cégek egész sora használja még (a *Games Workshop* saját specialista divíziói mellett, mint amilyen többek között a *Black Library* könyvkiadó), amelyek saját termékeket forgalmaznak, például a *Fantasy Flight Games* a társas- és szerepjátékokat. Ezek együttesen több százmillió fontos forgalmat bonyolítanak, komoly gazdasági szereplőkké téve a cégeket, és növelve a *Warhammer 40,000* márkanév értékét. A játékos és a kapcsolódó termékeket világszerte forgalmazzák, tizenkilenc országban⁴ hivatalos márkaboltjaik és játékklubjaik (*Games Workshop Hobby Centre*) is vannak, a többiben viszonteladók útján értékesítenek. Magyarországon is több üzlet forgalmazza a termékeiket; ezek között akadnak makett-boltok (Támaszpont) és fantasy-, illetve szerepjáték-specialista üzletek egyaránt (*Silverland*). A klubok számára nemzetközi tornákat, bajnokságokat hirdetnek, mind a játékosok, mind a makettezők kedvére. (Az utóbbiaknak szól a híres *Golden Demon* bajnokság, amelyet 1987 óta rendeznek meg Angliában, az Egyesült Államok 1991-

² A GW gazdaságáról lásd a hivatalos befektetői oldalt: <http://investor.games-workshop.com/>; a 2012–2013-as évi jelentés: <http://investor.games-workshop.com/wp-content/uploads/2013/07/Games-Workshop-Group-13-combined-FINAL-without-title-page.pdf>. A *Warhammer 40,000* gazdasági vonatkozásairól (növekvő árainról) egy érdekes cikket közölt 2006-ban Robert Van Pelt: <http://www.fightingtigersofveda.com/roarseconomics.html> (2013. okt. 22.)

³ Vö. <http://www.icv2.com/articles/news/24225.html> (letöltés: 2013. okt. 22.)

⁴ Amerikai Egyesült Államok, Ausztrália, Ausztria, Belgium, Kanada, Dánia, Egyesült Királyság, Finnország, Franciaország, Hollandia, Írország, Japán, Lengyelország, Németország, Norvégia, Olaszország, Spanyolország, Svédország, Új-Zéland. (<http://www.games-workshop.com/gws/home.jsp>) (letöltés: 2013.10.22.)

ben, Franciaország pedig 1997-ben csatlakozott, de ma már szinte minden komoly *Warhammer* 40,000 és *Warhammer Fantasy* közösséggel bíró országban megtartják.)

A mi szempontunkból talán még fontosabb a játék kulturális beágyazottsága és összetettsége – mivel a háttértörténet elsősorban az írott műveknek köszönhetően alakult ki. A már említett *Black Library* a *Games Workshop* hivatalos könyvkiadója.⁵ Náluk jelenik meg minden *Warhammer* 40,000 irodalom, ami az univerzummal és nem kifejezetten a stratégiai játékkal foglalkozik. A kiadott kötetek száma mostanra meghaladta a háromezretet. Ebbe nem tartoznak bele az anyacég könyvei, valamint az olyan specialistáké, mint amilyen a *Forge World* (szintén makettgyártó, a GW cégcsoportjának tagja) vagy a már említett *Fantasy Flight Games* szerepjáték-kötetei. Összesen egy négy-ötszáz művet magában foglaló korpuszról lehet szó.⁶ Hogy szemléltessük az információ mennyiségét, segítségül hívhatjuk a két *Warhammer* 40,000-re szakosodott internetes lexikont: a *Lexicanumot*⁷ és a *Warhammer 40K Wiki-t*.⁸ Az előbbi nagyobb múltra tekint vissza, és jelen pillanatban 11 025 alaposan hivatkozott, bibliográfiával ellátott cikket tartalmaz. A *Warhammer 40K Wiki* eredetileg a *Lexicanum* hiánypótló oldalaként indult, és bár ma már bőven van tartalmi átfedés a kettő között, az ott fellelhető 3125 szócikk többsége eltér a *Lexicanumon* megtalálhatóktól, még témaegyezés esetében is.⁹ Ilyen mennyiségű adat már hatást gyakorol az egész zsáner, szubkultúra fejlődésére, és folyamatosan bővülő univerzuma erősen reflektál a globális kultúrában megfigyelhető trendekre és igényekre. A többmillió rajongótábor csak egy része játékos; nem szükséges kipróbálni a játék terepasztalos változatát ahhoz, hogy megismerhesük, megszerethessük és tudjuk élvezni ezt az univerzumot. A média szinte minden területén jelen van már a *Warhammer* 40,000: könyveket, képregényeket, filmeket, számítógépes játékokat, sőt még zenét is ihletett a fiktív világ, és ezek csak a hivatalos – a *Games Workshop* által elismert és támogatott – művek. A rajongói oldalon művészek ezreinek alkotásait befolyásolta ez az univerzum. Elég csak körbenézni az olyan közösségi művészeti portálokon, mint a *deviantART*: a kapcsolódó műalkotások (képzőművészet, irodalom főleg) száma tízezres nagyságrendű. Mindez jól tükrözi, hogy aki tudományos fantasztikus és/vagy fantasy művekkel, illetve a populáris kultúra ehhez kapcsolódó területeivel foglalkozik, nem mehet el szó nélkül a *Warhammer* 40,000 és annak irtózatossága mellett, melyet csak az olyan, hasonlóan sokszínű és összetett pop-kulturális márkák múlnak felül, mint amilyen például a *Star Wars* vagy J. R. R. Tolkien világa.¹⁰ A kutatás három, többé-kevésbé lineárisan kapcsolódó, egymásra épülő részből áll össze: egy történeti és módszertani áttekintésből,

⁵ Az anyacég is forgalmaz *Warhammer* 40,000-könyveket, például szigorúan az eredeti játékhoz kapcsolódó szabálykönyveket.

⁶ Elsődleges forrásnak tekintjük ezeket a műveket, melyek jelentős része papíron vagy digitális formában rendelkezésre áll; további hasznos segítséget jelent a későbbiekben bemutatandó két internetes adatbázis, amelyek kialakítása tudományos igényű, és kutatásra jól használhatók; megbízhatóságukat többször ellenőriztük.

⁷ http://wh40k.lexicanum.com/wiki/Main_Page#.UmzeBxC6l-w

⁸ http://warhammer40k.wikia.com/wiki/Warhammer_40k_Wiki

⁹ Fontos kiemelni, hogy a dolgozat és a jelen tanulmány is az elemzésben a felhasznált források mellett minden alkalommal feltüntetni a két internetes lexikon kapcsolódó szócikkeit. Ennek fő oka az olvasó segítése: tekintettel arra, hogy a szakirodalom többnyire nehezen hozzáférhető, a két portál pedig igen autentikus, hivatkozásokkal ellátott és jól megszerkesztett cikkeket tartalmaz, használtuk ajánlott.

¹⁰ Az itt említett univerzumok *Warhammer* 40,000-re gyakorolt hatása figyelemreméltó (és *vica versa*); erre a szerző az eredeti dolgozat elemzésében több példát is említ.

amelynek célja az, hogy elhelyezze a munkát a történelmi, tudományos kontextusban. Ezután következik egy műfajttörténeti (*science fiction, fantasy*, társas- és szerepjátékok) vizsgálat, amely röviden tárgyalja a *Warhammer 40,000* megszületéséhez vezető utat a különféle fikciós irányzatok felől és azok hatásait, emellett néhány mondatban bemutatja a márka megszületését és múltját. A harmadik, legerjedelmesebb szekció pedig maga az esettanulmány: a *Warhammer 40,000* történelmi–mitológiai és pop-kulturális háttere. A jelen írás terjedelmi okokból nem foglalkozhat behatóan az első két résszel; a tanulmányt pedig egy kiemelt példa részletesebb interpretációján keresztül igyekszik közelebb hozni az olvasóhoz; míg a többi fejezetét csak vázlatosan taglalja.

A kutatás módszertana elsősorban a 20. századi, a klasszikus historizmus és pozitívizmus szemléleteitől már távolodó történettudomány különféle irányzataira épül. Először a történelem fogalmára kísérel meg egyfajta definíciót adni, a Johan Huizinga által leírt szellemi formától¹¹, illetve Gurevics történeti tény-meghatározásától¹² kezdve a kortárs, relatívabb és szubjektívabb történelem-értelmezés irányába haladva, melyet aztán John Arnold példájával illusztrál, aki a nagybetűs *Történelem* helyett a *történelmek* fogalmát használja: különböző nézetek, megközelítési módok és kutatások egyidejű, egymással párhuzamos létezését természetes jelenségnek minősíti.¹³ A történelem ezek alapján nemcsak kutatható, de megismerhető is (ellentétben a nagybetűs Múlttal), ugyanakkor, és jelen helyzetben ez utóbbi talán még fontosabb észrevétel: múlt és történelem kapcsolata nem szükségszerűen kell, hogy azt a lineáris, egyirányú megismerési folyamatot jelentse, miszerint *a múltban zajló folyamatokat, illetve megtörtént eseményeket egymással logikai kapcsolatban álló történeti tények formájában mutatunk be meglévő forrásaink alapján*. Múltunk megismerésére nagyon mély és írott történelmünket figyelembe véve általános emberi vágy késztet; amely vágyódás gondolkodásunkat részben tudatosan, részben tudat alatt áthatja, többek között ezért is élvezetes foglalkoznunk a múlttal – és valószínűleg ezért is teremtünk történelmet, gondolkodunk történelmi keretek között olyan helyzetben is, amikor ezt semmi más nem indokolja. Például egy önmagában, különösebb magyarázat, történeti háttér nélkül is tökéletesen élvezhető társasjáték esetében. A történelem „elemeit”: tényeit, fogalmait, folyamatait pedig ugyanúgy felhasználjuk e mesterséges történelmek felépítésében, ahogy a múlt megismerésére tett kísérleteink során is tesszük.

Ahhoz, hogy mesterségesen kreált – megírt – múltról, vagyis történelemről beszélhessünk, elengedhetetlen, hogy erre a történelemre *szövegként* tekintsünk, amely átírható, elemeire bontható és újrafelhasználható – így nem meglepő, hogy a módszertan másik meghatározó forrásterülete a narratívizmus. Frank R. Ankersmit szerint különösen fontos, hogy a fikciótól elválasztott történeti realitást és tapasztalatot verbalizáljuk, elkülönítsük, értelmezzük, és szóban kifejezhetővé tegyük. A „mindentudó narrátor” szerepe irodalmilag értelmezhető, de történészként a fiktív múltat is interpretálnunk kell, és ezt történelemként kell kezelnünk. Pusztán a fordítás nem elegendő ahhoz, hogy a realitást elkülönítsük a fikciótól. Ebben az esetben valójában maga az interpretáció, a (szintetikus) történetírás a történeti kutatómunka tárgya; még ha a valóságban különbséget is kell tennünk a kettő között.¹⁴ Egy

¹¹ Vö. Huizinga, Johan: *A történelem fogalmának meghatározása*. Ford.: Radnóti Miklós. In: Gyurgyák János – Kisantal Tamás (szerk.): *Történelemelmélet I.* Budapest, 2006. 30–31.

¹² Gurevics, Aron Jakovlevics: *Mi a történeti tény?* Ford. Kövér György. In: *Történelemelmélet, I.* 211.

¹³ Vö. Arnold, John H.: *Történelem. Nagyon rövid bevezetés*. Ford. Rényi Zsuzsanna. Budapest, 2005. 144–149.

¹⁴ Vö. Ankersmit, Frank R.: *Nyelv és történeti tapasztalat*. Ford. N. Kovács Tímea. In: *Narratívák 4. A történelem poétikája*. Szerk.: Thomka Beáta. Budapest, 2000. 170.; uő: *Hat tézis a narrativista*

a mi valóságunkból eredeztetett, de elképzelt univerzum történelmi háttérének megfestése Ankersmit fogalmaival élve deduktív folyamat: egy történelmi elemekkel gazdagon ellátott, de fiktív (egy vagy több ember képzeletében létező) képtől jut el az állításig, vagyis az elemezhető szövegig. Ugyanakkor az így megalkotott háttértörténet vagy „alternatív történelem” vizsgálata már induktív folyamat, mert az állításból kiindulva, azt dekódolva jut el a képekig, sőt azok mögé néz, bemutatta, hogy mi minden befolyásolta az alkotófolyamatot, és milyen céllal.¹⁵ Robert F. Berkhofer is a hang és a nézőpont(ok) fogalmán keresztül közelíti meg a történeti művek „szereplőit”, felvetve az empátia kérdését – mennyire szabad azonosulni az általunk bemutatott történet „szereplőivel”? –, elismerve a több nézőpontú elemzés létjogosultságát. A posztmodern megközelítés bemutatása kapcsán bevon a vizsgálatba egy nagyon fontos fogalmat, amit ő „Nagy Történet”-nek¹⁶ nevez el – ez számunkra különösen érdekes, mert az „általános történelmek átfogó interpretatív kontextusaként” felfogható az a tér is, amelyben a monografikus történelmi szövegek elemeit egy fiktív, továbbgondolt közegeben helyezik el. Egy ilyen „Nagy Történet” az általam vizsgált univerzum történelmi és mitológia (szöveg)korpusza is. Mint metanarratíva tág teret hagy a különböző önálló narratívák megalkotására; elemeire bontható, sok nézőpontból kutatható, de a maga teljességében is értelmezhető.¹⁷ Paul Ricoeur koncepciója szintén fontos forrás. Egyrészt nyelvi és irodalmi szempontokat figyelemmel kísérve, a szöveg és a narrátor, vagyis az elbeszélő kapcsolatának elemzése kapcsán rámutat arra, hogy a történeti beágyazottságunk meghatározó szerepet játszik abban, hogy történelmet írunk – legyen szó a saját történelmünkről vagy a fikció világáról. Ricoeur másik megközelítése sokkal inkább történeti: történelem és idő kapcsolatát boncolgatja, és a felejtés és emlékezés folyamatát.¹⁸ A múlt megismerhetetlensége és megismerhetetlensége, az eltávolodás, elszakíttottság érzése talán még a jelenünkben tapasztalhatónál is erősebben van jelen a 41. évezred világában. Reinhart Koselleck egy „magában vett” történeti időről ír, amelyben értelmezhető a „fölgyorsulás” és „lelassulás” fogalma; teljes egészésként kell elgondolnunk, mégsem lezárt. Ugyanilyen időszerűséget feltételezhetünk a fiktív történelem esetében is, amely szintén megközelíthető mind a nyelv, mind a fogalom-történet eszköztárával, és elemezhető bizonyos kulcsfogalmak felhasználásával. Többek között ez utóbbi eljárást igyekszik megvalósítani a jelen tanulmány is: a fiktív univerzum tör-

történetfilozófiáról. Ford.: Leiszer Attila és Mester Tibor. In: *Narratívák* 4. 111–112. Lásd még Balogh Tamás definícióját a narrativisták eszményéről (egy kiválasztott megközelítési mód, amely leginkább számol a többi lehetséges reprezentációval, és a leginkább érvényre juttatja a maga és mások megközelítési módjának viszonyát a megmutatni kívánt múltbéli valósághoz). Ankersmit, Frank R.: *A történelmi tapasztalat.* Ford. Balogh Tamás. Budapest, 2004. 116–117.

¹⁵ Vö. Ankersmit, Frank R.: *Állítások, szövegek és képek.* Ford. Varga Enikő. In: Gyurgyák János – Kisantal Tamás (szerk.): *Történelemelmélet II.* Budapest, 2006. 964–965., 984–985.

¹⁶ *Big history* vagy „nagyszabású történelem” Kisantal Tamás fordításában, aki maga is foglalkozik a kérdéssel a történelem korszakolását, korszakokra bontását taglaló tanulmányában. Lásd Kisantal Tamás: *Korszakok léteznek – hogyan lehetségesek? (Korszakfogalom és korszakolás a történetírásban).* Aetas, 25. évf. (2010) 4. sz. 57–58.

¹⁷ Berkhofer, Jr., Robert F.: *Nézőpont a történetírói gyakorlat nézőpontjairól.* Ford. Szolláth Dávid. In: *Narratívák* 4. 147–149., 155., 166–167.

¹⁸ Erről bővebben: Ricoeur, Paul: *Emlékezet – felejtés – történelem.* Ford. Rózsahegyi Edit. In: *Történelemelmélet I.* 106–122. és a „történelmi horizont” vonatkozásában: Ricoeur, Paul: *A szöveg világa és az olvasó világa.* Ford.: Martonyi Éva. In: *Narratívák* 2. Történet és fikció. Szerk.: Thomka Beáta. Budapest, 1998. 9–11., 35. A fikció fogalmáról, irodalmi, művészeti, esztétikai vonzatairól pedig lásd Johannes Andereg tanulmányát ugyanott: Andereg, Johannes: *Fikcionalitás és esztétikum.* Ford. V. Horváth Károly. In: *Narratívák* 2. 43–47.

ténelmének bizonyos kiemelten fontos fogalmait körüljárva elemzi azok valós történelmi beágyazottságát, hátterét; mindezen keresztül bemutatva egyrészt a történelemteremtés sajátosságait, másrészt önnön történetiségünk, a történelmi gondolkodásra irányuló természetes igényünk gyökerét.¹⁹

A módszertani értekezés harmadik logikai egysége a populáris kultúra és a kánon fogalmát határozza meg. Vizsgálódásunk tere a *populáris kultúra*. Ezt a fogalmat a jelen mű azon gondolati tér és virtuális értelmezési keret jelölésére használja, amelyen belül az információ – médiatermékek különböző fajtáinak széles skáláján keresztül, azok közvetítésével – eljut a fogyasztói társadalom lehető legnépesebb rétegeihez.²⁰ Ez a folyamat azonban nem egyirányú. A befogadók, az ő igényeik és elvárásai (visszacsatolás) maguk is hatást gyakorolnak mind a termékek készítőire, mind pedig a közvetítőkre, arról nem is beszélve, hogy közvetlenül is alakíthatják az ebben az értelemben vett populáris kultúrát: ez az úgynevezett „rajongói” művészet és irodalom, amely aztán könnyen a kánon részévé válhat. Kánon alatt érte mindazokat a műveket, amelyeket a készítők (a hivatalosan bejegyzett, levédett termékek és szellemi jogok tulajdonosai) magukénak tekintenek, és ezt márkajelükkel is igazolják. A negyedik, az előzőekhez szorosan kapcsolódó kutatási terület pedig a ludológia, illetve a kultúrtörténet. Az előbbi nevezhetjük a játékok tudományának. Szűkebb értelemben ez kifejezetten a digitális média világára korlátozódik, és a számítógépes játékokkal foglalkozik; azonban szélesebb értelemben tekinthetjük a játék – és főleg a játékon belüli, illetve azt alkotó-kísérő elbeszélés – humántudományának.²¹ A ludológia természetesen nemcsak a történettudományból²² – sőt nem is csak a humántudományokból – merít, hanem rengeteg forrásból az irodalomelmélettől a digitális szövegkutatáson át az elméleti fizikáig és szimuláció-kutatásig. Ugyanakkor számunkra is fontos, mivel több aspektusa, például a médiumközi történet-elbeszélés fogalma illik egy több médiaágban párhuzamosan jelen lévő, fejlődő univerzum fiktív történelmére – amelyet akár mi magunk is alakíthatunk mint interaktív elbeszélést.²³ (Erre jó példa a *Warhammer 40,000: Dawn of War* számítógépes valósídejű stratégia játék [*real-time strategy*, RTS], melynek a játékos formálta cselekménye ma már az univerzum kanonizált történelmének része.) Jesper Juul elsőként állapította meg, hogy a játék használhat narratívákat bizonyos célokra, egy ideális szekvencia megvalósítá-

¹⁹ Vö. Koselleck, Reinhart: *Történelem, történetek és formális időstruktúrák*. Ford.: Simon Attila. In: Narratívák 4. 25–35. és – különösen a fogalmak és struktúra kapcsolatának viszonylatában – Koselleck, Reinhart: *Ábrázolás, esemény és struktúra*. Ford.: Sebes Anna. In: Történelemelmélet II. 852–862.

²⁰ A 21. századi globális kultúra keretében; az információ kifejezést a legátfogóbb értelemben használva, a *mainstream* kultúra minden jelenségét (és intertextualitását) beleértve. Történelem, történetek és a populáris kultúra kapcsolatáról lásd Jerome de Groot kiváló kötetét: Groot, Jerome de: *Consuming History. Historians and the Heritage in Contemporary Popular Culture*. Abingdon – New York, 2009., különösen 31–53., 181–228.

²¹ Idehaza leginkább Kisantal Tamás és Kiss Gábor Zoltán munkásságának köszönhetően ismerhetjük ezt a területet: lásd Kiss Gábor Zoltán: *A narratológiától a ludológiáig*. In: Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában. Szerk.: Fenyvesi Kristóf – Kiss Miklós. Budapest, 2008. 258–259.

²² A számítógépes játékok történelemkoncepcióiról lásd Kisantal Tamás legutóbbi tanulmányát: Kisantal Tamás: *Játsszunk történelmet! A számítógépes játékok történelemkoncepciói*. Sic Itur ad Astra, 63. sz. (2013) 193–212.

²³ Vö. Frasca, Gonzalo: *Szimuláció vs. narratíva. Bevezetés a ludológiába*. Ford.: Gyuris Norbert. In: Narratívák 7. 125–135.

sára. A játék által (is) létrehozott történelem vonatkozásában ez is igazolja az előbb említeteket: a játék eltérhet az előre megszabott (ideális) háttértörténettől, de ennek elsősorban csak a játékosra, az általa tapasztalt játékelmélyre van hatása, nem pedig a hivatalosan kanonizált háttértörténetre.²⁴ Az utolsó témakör, illetve megközelítési mód, amelyhez kapcsolódik, és amelyet alkalmaz a jelen kutatás, az a kultúrtörténet. Helyesebben, a kulturális orientációjú történetírás kortárs irányzatai, az „új kultúrtörténet” szemlélete. Ez egyrészt a populáris kultúrába való beágyazottság miatt fontos, másrészt mivel a Roger Chartier vagy Natalie Zemon Davis kialakította módszertan a múlt kutatásához hasonlóan a fiktív történelem vizsgálatában – és annak valós gyökereinek feltárásban is – használható lehet. Egy ilyen összetett, több évtized munkájával felépített univerzum mind kulturális, mind társadalomtörténeti szempontok szerint vizsgálható, makro- és mikro-szinten egyaránt. A teremtett történelmet is lehet anekdotákon keresztül, azokból kiindulva interpretálni;²⁵ illetve azok mélyére ásni, motívumait, elemeit megvizsgálni, és rekonstruálni egyrészt a valós elemeket, másrészt egy olyan – szintén fiktív – történetet, amely az anekdota alapját szolgáltatta. Az irányzat alkotóinak műveiben a fikció szerepe amúgy is jelentősebb, vagy talán szerencsebb úgy fogalmazni, hogy maguk a szerzők hangsúlyozzák, hogy csak egy lehetséges, valamennyire regényesített interpretációt nyújtanak. A saját fantáziánkat nem zárhatjuk ki semmilyen kutatásból, függetlenül attól, hogy a témánk honnan is ered, legfeljebb annyit tehetünk, hogy mindennek tudatában vagyunk, és nem tagadjuk elfogultságunkat.²⁶

Összegezve tehát a módszertanról mondottakat, a koncepció lényege a következőkből áll: 1. A fiktív univerzum kanonizált háttértörténetét (és annak forrásait) *történelemnek tekintjük*, pontosabban egy kutatható fiktív múltnak, amely a mi történelmünk tényeinek, eseményeinek, elemeinek nagyon nagy számát használta fel, és azokra erősen reflektál. 2. A narratíva szabályai szerint ezt az elképzelt-megteremtett történelmet különféle megközelítések, szempontok szerint *témakörökbe rendezzük*, amely témaköröket egymáshoz kapcsolódó fogalmakból építjük fel. 3. A történelem- és mitológiateremtés folyamatát ezeknek a fogalmaknak a *tényelméleti, fogalomtörténeti elemzésén* keresztül mutatjuk be, elemeikre bontva őket, láthatóvá téve, hogy pontosan mit és hogyan merítettek a valóságból. 4. Mindezzel párhuzamosan a *nagyobb összefüggéseket is figyelemmel kísérjük*, mind történeti, mind ludológiai, mind társadalmi és kultúrtörténeti szempontból, megmutatva a mesterséges univerzum összetettségét és a populáris kultúrában betöltött szerepét.

A módszertan után a dolgozatban egy műfajtörténeti szekció következik, melynek célja felvázolni a *Warhammer 40,000* globális kontextusát, mindeneke előtt irodalmi és kulturális értelemben. Ez részben a *science fiction* (SF) definiálását, illetve nagyon rövid történetét tartalmazza; másrészt pedig azoknak az alműfajoknak, irányzatoknak a bemutatását, amelyek

²⁴ Lásd Juul, Jesper: *Narratív játékok? Rövid jegyzet játékokról és elbeszélésekről*. Ford.: Pálmai Krisztián és Fenyvesi Kristóf. In: *Narratívák* 7. 144–145.

²⁵ Olyan értelemben, mint N. Z. Davis tette a *Martin Guerre* visszatérésében, vagy Robert Darnton *A nagy macskamészárlás*ban.

²⁶ „Ha az elbeszélés reflektálatlan megalkotása – vagyis a reprezentáció referenciának álcázása – a fő probléma, akkor a legegyszerűbb megoldás az önreflexió gyakorlása, elismervén munkánk fiktivitását, valamint nyíltan felfedve választott trópusainkat és azokat a metanarratívákat, amelyek az egésztest formába öntik” – írja Karen Halttunen a kultúrtörténet narratológiai megközelítése kapcsán. Halttunen, Karen: *A kultúrtörténet és a narrativitás kihívása*. Ford.: Trombitás Judit. In: *Narratívák* 8. Elbeszélés, kultúra, történelem. Szerk.: Kisantal Tamás. Budapest, 2009. 280. Az anekdota történeti szerepéről lásd Gossman, Lionel: *Anekdota és történelem*. Ford.: Horváth Imre. In: *Narratívák* 8. 217–248.

közvetlen hatással voltak a *Warhammer 40,000* világára – lásd *science fantasy*, utópia/disztópia, gótikus irodalom, *cyberpunk*, *tech-noir*, *military SF* és űropera. Itt kapott helyet egy vázlatos elemzés – egy későbbi tanulmány témafelvetése –, mely a terepasztalos hadijáték, a *Games Workshop* és a *Warhammer 40,000* születésével, történetével foglalkozik. Mindezek ismerete hasznos a teljes kutatás megértéséhez, és ráadás élményt jelenthet a téma iránt érdeklődő közönség számára.²⁷

Ami viszont számunkra fontosabb, az a dolgozat harmadik nagy egysége: az esettanulmány. Mivel ebben a cikkben még vázlatosan sem lehetséges a teljes kutatás bemutatása, ezért néhány alapvető gondolat megfogalmazása és a nagy szerkezeti egységek számbavétele után a dolgozat egy bizonyos fejezetét emeljük ki és prezentáljuk részletesebben, hogy a fentebb leírtak gyakorlati megvalósulását is figyelemmel kísérhessük, s a Wh40K univerzumáról, annak történeti beágyazottságáról többet tudhassunk meg.

A *Warhammer 40,000* világát legegyszerűbben talán a következőképpen jellemezhetjük a már ismert fogalmak felhasználásával: egy olyan, távoli fiktív jövőbe helyezett disztopikus *science fantasy* univerzum, amely erősen merít a klasszikus antikvitás, a gótika és a barokk (tehát a középkor és a kora újkor) történelméből és társadalmi, kulturális, művészeti stílusjegyeiből (történelmi, mitológiai és *fantasy* vonás), illetve ezzel párhuzamosan a *cyberpunk*, az űropera és a militarista *science fiction* műfajaiból (SF vonás). Mindezt elképzelhetjük egy nagy halmaz formájában, amelyben az elemek mind több irányból, több szálon is kapcsolódnak egymáshoz. Ez a világ egy távoli, elképzelt jövő. Disztopikus, mert egy olyan negatív utópiát mutat be, amely társadalmi és filozófiai szempontból a maga teljességében megreformálhatatlan, végleges és lezárt világ; a totális kontroll elleni egyedüli lázadás a menekülés. A társadalma alapvetően feudális, de magán viseli a görög–római rabszolgatartó társadalomtól kezdve az abszolutizmus, a teokrácia, a kapitalizmus, sőt a kommunizmus nyomait is, és mindezek egyfajta, hitelesnek tűnő keveréke. A jelen korban fantasztikusnak ható technológiai és tudományos vívmányokat kezel teljesen hétköznapi módon, párhuzamosan egy olyan bigott, babonás világképpel, amely talán még a középkorban sem jellemezte a mi világunkat – mindezt nem csupán egymás mellett, egy hatalmas univerzumban, hanem akár *egyazon személyen* keresztül bemutatva. Végletek találkozása: génmanipulált szuperharcosok a középkori kereszties lovagokéről mintázott energiapáncélban küzdenek az általuk egy igaz istenként imádott félhalott uralkodóért a régi korok mítoszainak megelevenedett szörnyetegei ellen egy ormótlan, gótikus katedrálisra emlékeztető űrhajó fedélzetén, amely a tér és idő szövetén túl, elképzelhetetlen sebességgel robot célja felé. A Wh40K univerzumának egyik legkülönlegesebb vonása az, hogy látszólag teljesen összeegyeztethetetlen elemeket, motívumokat képes hitelesen megjeleníteni együtt, egy egységes univerzumban anélkül,

²⁷ Ha részletesen nem is foglalkozhatunk a témával, érdemes jelezni, hogy milyen műveken, mely szerzők munkásságán alapul a dolgozat *science fiction* műfaj történeti elemzése! Adam Roberts igen sokat tett az SF történetének tudományos interpretációjáért, lásd Roberts, Adam: *The History of Science Fiction*. Basingstoke – New York, 2006.; Roberts, Adam: *Science Fiction*. London – New York, 2000. David Seed kötetei is fontos források: Seed, David: *Science Fiction. A Very Short Introduction*. Oxford – New York, 2011.; *A Companion to Science Fiction*. Ed. David Seed. Oxford, 2005. John Clute és Peter Nicholls a nagy sikerű és a témával mindmáig legalaposabban foglalkozó művét, az *Encyclopedia of Science Fiction* is meg kell említeni, vö. Clute, John – Nicholls, Peter: *The Encyclopedia of Science Fiction. 3rd edition*. London, 1999. (A dolgozat ennek internetes változatát használja: <http://www.sf-encyclopedia.com/>. Elérhető volt: 2013. okt. 22.). Az Edward James és Farah Mendlesohn szerkesztésében készült *Cambridge Companion to Science Fiction* kötet szintén hozzájárult a kutatás sikeréhez: *The Cambridge Companion to Science Fiction*. Ed. Edward James – Farah Mendlesohn. Cambridge – New York, 2003.

hogy nevetségessé válna (már túl a szándékos, abszurd humoron, ami az egész világ furcsa báját adja). Mindez lenyűgöző és félelmetes, ismerős és hátborzongatóan idegen, de legfőbbképpen végtelenül változatos – és épp a hatalmas méreteivel és azzal, hogy a mi történeti gondolkodásunkkal szinte felfoghatatlanul távoli jövőbe helyezi a cselekményt, eléri, hogy hiteles legyen és folyamatosan bővíthető. Ez az egyik kulcsa a *Warhammer 40,000* világának; hogy egyszerre távoli, mégis nagyon-nagyon közel áll hozzánk. Ez ellentétben, mondjuk, a Csillagok Háborúja (*Star Wars*) univerzumával, a mi fiktív jövőnk. Mindaz, ami e világ történelme és jelene, nem „régés-régen” történik, „egy messzi-messzi galaxisban”, hanem pontosan meghatározott helyen és időben: a Tejútrendszerben a Kr. u. 41. évezred végén, 42. évezred elején – perpillanat ez az univerzum jelene. Ez két szempontból is nagyon hasznos ahhoz, hogy hiteles, átélhető világot teremtsen. Egyrészt, meríthet a mi múltunkból is. Nem teszi hiteltelenné a textust, ha például latin szavakat használ – ellentétben egy amúgy a maga nemében nagyon színvonalas magyar *fantasy* univerzummal, amelyben a latin nyelv minden különösebb magyarázat nélkül igen fontos szerepet játszik. Tehát mindaz, ami a mi valóságunk, a 40K világában is valóság; a kérdés csak az, hogy ebből mennyit ismernek egy ilyen távoli, sok szempontból kevésbé felvilágosult jövőben, emberi civilizációk hosszú sorának feltűnése, majd összeomlása és eltűnése után. Másrészt abból a szempontból is hasznos ez az irdatlan távolság, hogy lehetővé teszi jóformán a teljes *science fiction* szövegtörzset használatát, alkotásainak esetleges beemelését a *Warhammer 40,000* múltjába, és ezzel együtt a jelenébe! Harmincnolcezer év távlatát már nagyon nehezen fogja át az emberi elme, különösen a történeti gondolkodás – és mivel tényeket nem ismerhetünk a jövőből, jelenünk és az autentikusnak tekintett történelmi narratívák alapján logikus, ha abból indulunk ki, amit a fiktív 41. évezred mutat: kataklizmák, töréspontok szabdalják az ismert történelmet fejezetekre, az információ pedig hajlamos elveszni az ilyen zavaros időkben; legalábbis évezredek „esnek ki” a történeti tudás kronológiájából. Így aztán nem meglepő, hogy Wellstől Heinleinig, Asimovtól Frank Herberten keresztül Orson Scott Cardig mindenki munkásságának jut hely ebben az univerzumban, egy olyan távoli, félig történeti, félig mitológiai múlt keretében, amely hihetetlen lehetőségeket biztosít az alkotó elme számára a világ jelenében játszódó történetek kidolgozására. A *Warhammer 40,000* játék mottója, amely a kezdetek óta kíséri a sorozatot: „*In the grim darkness of the far future there is only war.*” Ezzel az egy mondatral kezdődött az univerzum teljes háttértörténete, és ezzel találkozik először a kedves vásárló, amikor kézbe veszi egy Wh40K-termék dobozát. Ez a fajta militarizmus, hadviselés-centrikusság egyáltalán nem meglepő, hiszen egy terepasztalos hadijátékról beszélünk, amelynek kizárólagos célja az, hogy egy vagy több játékos legyőzzön egy vagy több másik játékost. Ugyanakkor, és ezt különösen fontos leszögeznünk: a különböző, a *Warhammer 40,000* világába helyezett alkotások – kiváltképpen a nyomtatott produktumok – élvezetéhez egyáltalán nem szükséges ismerni a figurás játékot, mert az univerzum olyan mennyiségű és változatosságú mitológiai, történeti és (szub)kulturális háttértudást halmozott már fel, amelyben otthonosan mozoghat bárki, aki a mai globális kultúrába született; még inkább így van ez, ha esetleg érdeklődik az irodalom, a történelem, a teológia és/vagy a mitológia iránt. Hibás feltételezés lenne abból kiindulni, hogy itt minden kizárólag a háborúról és a vérontásról szól. Ez nem így van. Azonban a világ erőszakosságát és harc-központúságát több okos húzással tették elfogadhatóvá, sőt indokolttá. Megteremtettek ugyanis egy olyan teológiai jellegű dialektikát, amely a hit világából a fizikailag felfoghatóba helyezi át a küzdelmet:

a „Jó” és „Gonosz” többé nem elvont fogalmak, hanem létező entitások – legalábbis az emberi faj szempontjából –, amelyek szembenállása elkerülhetetlen, sőt természetes velejárója ennek az univerzumnak.²⁸

A dolgozat a legnagyobb egységek elemzésével folytatódik, és deduktíve halad tovább: először a fiktív világ univerzumát, vagyis a Tejútrendszert, illetve az azt uraló intersztelláris alakulatot, az Emberiség Birodalmát mutatja be. Térbeli vonatkozásai után az intézményi berendezkedéssel, az apparátussal foglalkozik; a bürokratikus berendezkedés bemutatásán túl társadalmi, gazdasági, nyelvi és egyéb, birodalomelméleti kérdésekre is kitérve.²⁹ Csak ezután kerül sorra az Istencsászár személye, akiről itt is részletesebben kell szót ejtenünk.

Az *Istencsászár (Emperor of Mankind, God-Emperor)* egyrészt alapvető, megkérdőjelezhetetlen jelentőségű, másrészt nagyon ellentmondásos figura ebben az univerzumban. Paradox természete a játék, illetve a fiktív világ fejlődéséből is ered, hiszen ha van olyan személy, aki a *Warhammer 40,000* világába helyezett vagy azzal foglalkozó minden műben, ha esetenként csak az említés szintjén, de feltűnik, akkor az a Császár – az évek során pedig mind a megalkotásához felhasznált motívum- és történeti ténykészlet, mind a koncepció sokat változott. A *Rogue Trader* és a *Realm of Chaos*-kötetek (korai Wh40K szabálykönyvek) után igazán sokat Ian Watson munkássága tett hozzá a kánonhoz – ő az egyetlen szerző, aki a 41. évezredti megtestesülési formájában is megszólaltatta a Császárt, de erre még a későbbiekben visszatérünk. Az űrgárdistákkal foglalkozó művek³⁰ is mind kitérnek személyére, hiszen nélküle nem létezne a genetikailag módosított harcosok e csoportja sem. Igazán részletesen azonban csak az utóbbi tíz év során, a Hórusz Eretnekséggel – és az univerzum tízezer évvel korábbi történelmével – foglalkozó háttértörténeti kötetek (*Horus Heresy: Visions...* kvadrológia), regények (*Horus Heresy novel series*) és legutóbb a *Forge World Wh40K* szabályokra épülő terepasztalos hadijátékának – amely szintén a *Horus Heresy* idejébe helyezi a cselekményt – megjelenése nyomán. Mostanra a Császárról rendelkezésre álló tudásanyag jelentősen kibővült, lehetővé téve a részletesebb elemzést.

Nem könnyű konkrét történelmi párhuzamokat keresni és találni az Istencsászár személye és egykor élt valódi uralkodók között, tekintve, hogy ilyen lény sajnos vagy még inkább szerencsére sohasem élt a Földön. Ő az, aki személyében egyesíti más korszakok uralkodóinak sok különféle vonását: karaktere merít a klasszikus kor (Ó-, Közép- és Újbirodalom) Egyiptomának fáraóiból; Romulusból, Nagy Küroszból és Nagy Sándorból, Augustusból és különösképpen I. Constantinusból; a római dominatus korának császáraiból éppúgy, mint például II. Frigyes porosz királyból, vagy éppen a Habsburg II. Józsefből. Ő egy személyben a despota istenkirály, türannosz, államalapító, birodalomépítő uralkodó, a világ meghódítója, vallásteremtő és a felvilágosult abszolutizmus híve. Egyesíti magában mindazt a történelmi tudást, amit az uralkodás művészetéről az emberiség felhalmozott az évezredek során, és annak leginkább működő szintézisét adja.³¹ Sajnos jelen körülmények között nincs rá mód, hogy a fentebb említett személyek mindegyikének ténykedését közvetlen példákkal

²⁸ Az *Immaterium*ról, vagyis a Hipertérről, illetve a filozófiai és teológiai háttérrel bővebben lásd a dolgozat 25–27. oldalait.

²⁹ Vö. dolgozat 23–52.

³⁰ Lásd például *Index Astartes I–IV*. Nottingham, Games Workshop, 2002–2004.

³¹ Esetleg még érdemes megemlítenünk a Távol-Kelet bizonyos uralkodóit, ahol ez a koncepció jobban tetten érhető; a japán *Tennō* (天皇) vagy a kínai császárok mind ilyen jellegű titulusokat használtak, és szakrális szempontból különösen nagy becsben álltak (állnak) a közösségekben. Lásd a kifejezésről: http://en.wikipedia.org/wiki/God_emperor (letöltés: 2013. okt. 22.)

köthessük a Császárhoz; azonban mégis érdemes egyet-kettőt legalább nagy vonalakban bemutatni. Ilyen például Gaius Julius Caesar Augustus államalapító-birodalomteremtő munkássága, amelyet mindenekelőtt Cassius Dionak és Suetoniusnak köszönhetően elég jól ismerünk.³² Ugyanez figyelhető meg az Istencsászár esetében, amikor a 30. évezredben nyíltan is magához ragadta a hatalmat: saját, a klasszikus, tudomány- és haladásközpontú pozitívista ateizmushoz igen közel álló világszemléletét szükség esetén erőszakkal is terjeszteni igyekezett, természetesen abban a meggyőződésben, hogy mindezt az emberiség érdekében teszi.³³ Mindazonáltal bár világszemlélete és az általa követett társadalomszervezési elvek sokban hasonlítanak a pozitívista megközelítéshez, „az emberiség vallása”³⁴ August Comte-tól származó elvéhez, az Istencsászárt mégsem nevezhetjük ateistának. Önmaga isteni származásában-létében nem kellett *hinnie*: azt ugyanis *tudta* – ám tudta azt is, hogy ebben a némileg leegyszerűsített, a fizikai világ és az azon túli Hipertér szembeállításán alapuló univerzumban léteznek még emberfeletti, minden élőlényre veszélyt jelentő hatalmak. A tudás pedig nem hit, és ő, emberfeletti tudással rendelkezvén, ebből a szempontból is transzcendentális lény. Egy olyan karakter, amely nem csupán ideál, de minden uralkodó álma: olyan személy, aki valóban isteni származású, tehát nincs szüksége propagandistákra vagy krónikásokra, hogy ideológiai alapot teremtsenek hatalmának legitimálásához – ebből a szempontból rá valóban illik a japán *tennō*, vagyis „égi császár” titulus, amit isteni eredetük bizonyítására kezdtek használni a japán uralkodók a 8. századtól.³⁵ Hasonló történeti példákat még szép számmal említhetünk, különösen az Istencsászár életútjának áttekintése kapcsán, ami azonban meghaladja a jelen tanulmány terjedelmi kereteit.

Ha a *science fiction* területéről szeretnénk példákat idézni a karakter előzményeire, gyökereire, akkor sem vagyunk könnyebb helyzetben: ilyen, egyszerre emberi és isteni természettel és hatalommal bíró teremtményeket ebben a kontextusban ritkán ábrázolnak. A „*God-Emperor*” kifejezés valószínűleg Frank Herbert *Dűne-regénysorozatából* származik; ám ott egy egészen más jellegű, félig ember, félig idegen (homokféreg) hibridre utal a név, amely legfeljebb a hosszú életkor és emberfeletti erő terén hasonlítható a 40K univerzumának uralkodójához. Alejandro Jodorowsky *Metabárók kasztja* című SF képregény-sorozatában egy császári pár uralja a galaxist, akiknek szíami ikergyermekük bizonyos szempontból hasonló képességekkel rendelkezik, mint az Emberiség Istencsászára; a „jodoverzumbeli” galaktikus birodalom hatalma, felépítése és valamennyire a világ hangulata is hasonló a Wh40K-hoz, mindazonáltal, főleg technológiai és tudományos fejlettsége alapján – ha már megpróbálnánk elhelyezni az 40K kronológiában – inkább a Technológia Korába tehetnénk a Metabárók cselekményének jelenét.³⁶

³² Lásd például Suetonius, *De vita Caesarum* 2.27–41.

³³ Vö. McNeill, Graham: *The Last Church*. (Megtalálható itt: http://1d4chan.org/wiki/The_Last_Church) (letöltés: 2013. okt. 22.)

³⁴ Erről kiváló összegzést ad Andrew Wernick monográfiája. Vö. Wernick, Andrew: *August Comte and the Religion of Humanity. The Post-Theistic Program of French Social Theory*. Cambridge, 2001.

³⁵ Totman, Conrad: *Japán Története*. Budapest, 2006. 102–104.

³⁶ A Dűnebeli Istencsászár *A Dűne gyermekei* és *A Dűne Istencsászara* regényekben tűnik fel. A Metabárókról és Jodorowsky univerzumáról lásd: <http://en.wikipedia.org/wiki/Metabarons> ; http://en.wikipedia.org/wiki/The_Metabarons_Roleplaying_Game és <http://en.wikipedia.org/wiki/Jodoverse> (letöltés: 2013. okt. 22.)

Az Istencsászár életútjának részletes bemutatása helyett³⁷ próbáljuk meg korszakokra bontani a pályáját – közben kitérve a karakter fejlődéstörténetére. Az első szakasz a leghoszszabb, ugyanakkor a legkevésbé ismert a fiktív világ történelmében, mivel a későbbi uralkodó még nem fedte fel magát és hatalmát. Születésétől (létrehozásától?) kezdve – amelyre még az írott történelem előtt került sor, a Kr. e. 8. évezredben – sok ezer éven keresztül tanult, fejlődött és egyengette az emberiség útját, ügyelve arra, hogy mindig a háttérben maradjon. Példa nélküli pszichikai erejének³⁸ köszönhető halhatatlansága és sebezhetetlensége lehetővé tette, hogy folyamatosan figyelemmel kísérje az emberiség útját, és befolyásolja is; e befolyás mértéke vitatott a különböző forrásokban: egyesek szerint ő maga személyesítette meg a leghíresebb történelmi szereplők jelentős részét, mások szerint csak tanácsadóként, háttéremberként volt jelen. Végül mégis kénytelen volt felfedni magát, mivel a Viszály Korában, miután a hiperviharok és a folyamatos háborúk következtében a galaktikus birodalmak összeomlottak, és a Föld barbarizmusba süllyedt, be kellett látnia: a közvetett irányítással mindaddig rendre kudarcot vallott. Ugyanakkor ebben az időben, amikor a bolygót viszálykodó hadurak kormányozták, lehetősége nyílt arra, hogy végre emberfeletti tudásával és hatalmával élve, zászlót bontva sorra legyőzhesse őket, újra a gyarapodás és a technológiai haladás útjára állítva az emberiséget.³⁹

A második szakasz a fiktív világ kronológiája szerint viszonylag későn, csak a 30. évezred idején veszi kezdetét: ekkor fedte fel hatalmát a Császár, és állt az emberi faj élére. Ez a Terra (Föld) pacifikálásának és a galaxis visszafoglalására indított, úgynevezett „Nagy Keresztshadjárat” ideje, amikor az uralkodó emberi alakban, az emberek között, az ő világi vezetőjükként jelenik meg. A *világi* jelzőt fontos hangsúlyozni, mivel ekkor uralma, az egész hatalmi struktúra, melyet teremtett, leginkább a felvilágosult abszolutizmus mintáit tükrözi: ő a szuverén uralkodó, akit egy államtanács (*Council of Terra*) segít a hatalomgyakorlásban – de ez utóbbi a gyakorlatban inkább végrehajtó testületként működik még azután is, hogy az Istencsászár a legjelentősebb hadjáratok befejeztével visszavonult, hogy új technológiai eszközökön dolgozzon, amelyek biztonságosabbá tehetik a hiperűr-utazást, és valóban elhozzhatják az emberiség „új aranykorát”, amelynek megteremtését célul tűzte ki maga elé.

A harmadik szakaszt nevezhetjük a Császár *apoteózisának*. A Hórusz Felkelés (31. évezred), az egész birodalmat megrázó testvérháború kataklizmája során, bár sikerül megmenntenie az államot – és az egész emberiséget – a Hipertér erőitől, halálos sebesülést szenved. Csak úgy képes meggátolni tudata, szelleme pusztulását, ha testét egy különleges szerkezetbe zárja, így élet és halál között lebegve a benne manifesztálódott pszichikai hatalom képes védeni a fizikai univerzumot az Immaterium erőitől, de maga az uralkodó nem képes sem mozogni, sem beszélni. Ebben az alakban csak közvetett befolyással lehet a világra – olyan formán, mint ahogy a valóságban elképzeljük a természetfeletti hatalmakat. Így nem meglepő, hogy a Császár isteni voltát hangsúlyozó korábbi kultuszok erőre kaptak ebben az időben, és

³⁷ Lásd a dolgozat 54–60. oldalait.

³⁸ A Hipertér biztosítja az emberben (is) manifesztálódható pszichikai erőket – ez a *pszí*, ami nagyjából a mágia megfelelője a 40K univerzumban –, melyek nagyon hasznosak, ám egyben veszélyesek is, hiszen lehetőséget adnak a másvilág teremtményeinek, hogy kapcsolatba lépjenek az emberrel; esetleg megszállják, vagy a segítségével öltsenek testet. Az ilyen pszichikai képességek lényegében mutációnak számítanak, és a legtöbbet szankcionálják a jelenlegi törvények, míg egyeseket elfogadhatónak tartanak; ezek egyike a navigátor-gén és annak hatására a „harmadik szem” vagy „hiperszem” megléte, amely lehetővé teszi a navigációt, utazást az Immatériumban – és így végső soron a *Warhammer 40,000* világának működését. Lásd dolgozat 26–27.

³⁹ A korszakolásra később még visszatérünk. Az Istencsászár életútjának erről a szakaszáról lásd a dolgozat 55–56. oldalait és a két lexikon kapcsolódó szócikkeit (*Emperor of Mankind*, *Age of Strife*).

közülük került ki az is, amelyikből a Birodalom hivatalos egyháza lett (*Adeptus Ministorum/Ecclesiarchy*).

Az, hogy maga az Istencsászár a kitalált univerzum jelenében, tehát a 41. évezredben vajon milyen állapotban is van, vitatott kérdés. A jelenlegi kánon szerint hatalma nagyon lassan, de biztosan csökken; már a lélekforrástással hozzá kapcsolt pszí-k energiái sem képesek sokáig lassítani ezt a folyamatot. Úgy is szokták emlegetni ezt az időt, mint a Vég Korát. Az Istencsászár a szó hagyományos értelmében nincsen tudatánál; szellemi erőit lekötik az Immateriumhoz kapcsolódó feladatok, a Birodalom gyakorlati irányítása pedig teljes mértékben a Föld Nagyuraira és az *adeptusokra*⁴⁰ marad. Ezzel szemben a korábbi alkotások: az 1987-es *Rogue Trader*, az első 40K szabálykönyv vagy éppen a nem sokkal későbbi időkből származó Ian Watson-regények (1990–1995) egészen más képet festenek. Watson művei különösen plasztikusan és részletesen írnak e témáról. Itt tűnik fel először a *Birodalmi Tarot* (*Emperor's Tarot*) furcsa, pszichoaktív folyadékkristályos kártyakészlete, amely képes valamilyen módon kapcsolatba lépni a Császár szellemével, és kifürkészni az akaratát – a kor Wh40K-műveiben amúgy is sok az ezoterikus és okkult vonás.⁴¹

Ami még érdekesebb, az, hogy e korszak irodalmában az Istencsászár nem tűnik ennyire „halottnak”, és jóval közvetlenebbül gyakorolja hatalmát. Az Inkvizítor-trilógiában Jaq Draco, a címszereplő olyan titkok tudója lesz, amelyek veszélyeztetik az egész Birodalom sorsát; mivel az Inkvizíció szervezetében nem bízhat, nem lát más lehetőséget, mint közvetlenül az uralkodóval szót váltani. Különösen tehetséges beosztottjai segítségével – és emberfeletti szerencsével járva, vagy éppen a Császár akaratából, nézőpont kérdése – végül sikerül is bejutniuk a legszentebb szentélybe, az Aranytrónus elé, ahol Draco *beszélget* az Istencsászár-al; igaz, csak pszichikai úton, némán, de a Császár szól hozzá – és a könyv mindezt úgy mutatja be, mintha a Császár amúgy a Föld Nagyurai számára naponta tartana audienciát, a helyzet csupán azért különleges a regényben, mert most mindezt egy betolakodóval teszi meg. Még nagyobb sokkot válthat ki az olvasóból az élő isten állapota: úgy tűnik, mintha tudata ezer részre szakadt volna, és már „nem lenne teljesen képben” a Birodalom dolgait illetően.⁴² Ez a megközelítés azonban felveti, hogy az Istencsászár nagyon is *tudatában van annak*, mivé is lett az Impérium az elmúlt tíz évezred során; és undorral vegyes borzalommal tekint művére. Egyes nézetek szerint talán épp azért gyengül(het) az ereje, mert egyre kevésbé tudja már elfogadni, mi lett az általa elképzelt dicső, új aranykorból. A *Warhammer 40,000* történelmében éppen ezért nem egy kísérlet történt már a Császár „lekapcsolására” vagy lecserélésére, de mindezülig nem találtak megfelelő utódot.

Az Istencsászár szerepét valóban nehéz túlbecsülni a *Warhammer 40,000* univerzumában. Habár a fiktív világ jelenében már senki nem él – megfiatalító eljárások, pszí-erők ide vagy oda –, aki még fizikai alakjában is látta őt, mégis a mindennapok szerves részét alkotja. Hozzá imádkoznak az Impérium polgárai; őt isteníti minden rendű és rangú alattvaló; a

⁴⁰ Ebben az univerzumban *Adeptus*nak hívnak szinte minden olyan bürokratikus szervezetet, hivatalt és hatalmi egységet, amelyek az Emberiség Birodalmának működését lehetővé teszik. Ilyen a közgazgatási hivaltaltól (*Adeptus Terra*) kezdve az (állam)egyházig (*Adeptus Ministorum*) bezárólag az összes szervezet, beleértve a fegyveres testületeket is. Erről lásd bővebben: dolgozat 33–52.

⁴¹ Lásd Lexicanum: http://wh40k.lexicanum.com/wiki/Emperor%27s_tarot#. Unvay-K6l-w és Wh40K Wiki: http://warhammer40k.wikia.com/wiki/Emperor%27s_Tarot (letöltés: 2013. okt. 22.)

⁴² Vö. Watson, Ian: *Ian Watson teljes Warhammer 40,000 univerzuma*. Ford. Kornya Zsolt – Szántai Zsolt. Szeged, 2003. 169–171.

Terra Nagyurak⁴³ éppúgy, mint az utolsó eldugott agri-világ szántóvetői – még ha szertartásaik nagyon sokban különbözhetnek is. Ő a közös pont, amely segít egyben tartani az emberiség sokféle népeit és helyi kultúráit. Érdekes módon egyedül leghűségesebb harcosai, az űrgárdisták nem istenítik őt, illetve nem gyakorolják a birodalmi kultusz tanításait úgy, mint a többiek: náluk másfajta kultusza van egykori bajtársuknak – sőt, bizonyos értelemben rokonuknak –, amit a káplánok tartanak fenn. Mégis minden teremtetett lelket, aki a Birodalomba születik, ugyanazzal a boldog, békés, őszinte meggyőződéssel tölti el az egyetemes gondolat, a birodalmi katekizmus első mondata: *The Emperor protects*. Az Istencsászár védelmez.⁴⁴

Az eredeti dolgozat, miután bemutatta az Istencsászár biográfiáját, az emberiség történelmének kronológiáját elemzi, sorra véve a különböző korszakokat: egy négyszakasos sémát vázol fel, hosszú periódusokkal.⁴⁵ A négy nagy korszak a Föld Kora (*Age of Terra*, Kr. u. 1–15. évezred), a Technológia Sötét Kora (*Dark Age of Technology*, 15–25. évezred), a Visszály Kora (*Age of Strife*, 25–30. évezred) és a Birodalom Kora (*Age of Imperium*, a 30. évezredtől egészen a negyvenegyedikig, vagyis az univerzum jelenéig). Ezekben belül találni még rövidebb időszakokat – különösen a Birodalom Korában, melynek történelmét részletesebben ismerteti a kapcsolódó irodalom –, illetve újabban megjelent egy apokaliptikus vízió, ami a világvégét vetíti előre a 42. évezred idejére (*Time of Ending*). A kronologikus áttekintés célja az, hogy lehetőséget biztosítson a kutatás bővítésére, kiszélesítésére. Ennek egy módja lehetne egy olyan szimultán elemzés, amely párhuzamosan mutatná be az univerzum alakulását, fejlődését és az azt megálmodó személyek, cégek történetét a valóságban. Valószínűsíthető, hogy a mi világunk eseményeinek párhuzamait, visszhangját felfedezhetjük a Wh40K világában is; különösen az új médiatermékek megjelenésének hatásait. Minderre pedig fel lehetne építeni egy komplett hatástanulmányt arról, miként is változik a globális kultúra egyes termékek evolúciója során, azok befolyására.

A hátralévő két leíró jellegű fejezet közül az első a fiktív univerzum tudományát, technológiáját és hadviselését mutatja be, külön számba véve a fegyveres testületeket és megemlítve bizonyos egyedi technológiai eszközöket. A második pedig a legfontosabb idegen fajokat ismerteti, az „ők és a „mi” kérdését körbejárva, bemutatva az „idegen”⁴⁶ identitások közötti különbséget, és azt, hogyan viszonyul hozzájuk az emberiség.⁴⁷

⁴³ A Birodalom legfőbb tisztségviselői és hatalomgyakorlói, vö. dolgozat 34.

⁴⁴ A fentebb leírtak után felesleges hangsúlyozni, hogy jóformán nincsen olyan Wh40K regény, szabálykönyv, háttértörténeti mű, amelyben valamilyen formában ne tűnne fel az Istencsászár. A karakter korai történelmét legjobban a *Horus Heresy: Collected Visions* kötet mutatja be – abból a szempontból még a *Horus Heresy* regényeknél is jobb, hogy a krónikajellegű mű egyik főszereplője maga az Istencsászár, míg a regényekben az igazán „nagy formátumú” személyeket általában más szereplők szemszögéből ismerhetjük csak meg, ami egészen más élmény. Merrett, Alan: *The Horus Heresy. Collected Visions*. Nottingham, 2007. Lásd még: Priestley, Rick: *Warhammer 40,000: Rogue Trader*. Ed. Jim Bambra – Paul Cockburn. Nottingham, 1987. 135–138.; Chambers, Andy – Priestley, Rick et al.: *Warhammer 40,000 5th Edition Rulebook*. Nottingham, 2008. 101.; Lexicatum: http://wh40k.lexicanum.com/wiki/Emperor#_Unv_DeK6l-w és Wh40K Wiki: http://warhammer40k.wikia.com/wiki/Emperor_of_Mankind (letöltés: 2013. okt. 22.) Megjegyzés: mindezt érdemes még összevetni 1d4chan véleményével, aki a saját wiki-portálján szintén közöl egy különvéleményt az Istencsászár személyéről: http://1d4chan.org/wiki/God-Emperor_of_Mankind

⁴⁵ Lásd dolgozat 61–64.

⁴⁶ Az idegenek gyűjtőneve a görög *xenos*, ξένος (xénos) vagyis „furcsa”, „idegen” jelentésű szó, melyet az emberek birodalmának nyelve is átvett. Vö. dolgozat 27.

⁴⁷ A két fejezetet lásd a dolgozat 65–82. oldalain.

A fent említett témákat, mint a lábjegyzetben feltüntetett oldalszámok is mutatják, igen részletesen tárgyalja a tanulmány.

*

Mindent összevetve, ez a kísérlet annak bemutatását célozta, miként is lehet egy a populáris kultúra természetét és történelmi beágyazottságát kutató történész szemüvegén keresztül, a tudomány módszertanának, eszköztárának bizonyos formáit bevetve, bemutatni egy fiktív univerzumot és annak kisebb részben történeti (a mi világunkbeli), nagyobb részben történelmi és mitológiai beágyazottságát. Azt, hogyan „teremt” történelmet az univerzum: hogyan formálódik ki és áll össze az események és folyamatok láncolata, és hogyan válik kutatható, prezentálható – sőt, talán még érdekesnek is mondható – narratívává. Az elemzés szerkezete arra a logikára épül, hogy „külső szemlélőként” közelítve a vizsgált fiktív univerzumhoz, fokozatosan hatolunk közelebb, és szemléljük meg először a maga teljességében a világot (és a galaxist); majd egyre kisebb egységekre bontva azt, részleteiben elemezzük és mutatjuk be. Ez a deduktív módszer azért fontos, mert talán könnyebben biztosítja a betekintést a kitalált világba laikus érdeklődők számára is. Ez a dolgozat nem a világ rajongóinak, különösen nem szakértőinek készült. A Wh40K minden részletre kiterjedő bemutatásához nem dolgozatra, hanem minimum ezeroldalas monográfiára – vagy még inkább többkötetes enciklopédia-sorozatra lenne szükség. A tárgyalt, itt bemutatott dolgozat sokkal kevésbé ambiciózus célt vállalt: azt igyekezett szemléltetni, hogy a populáris kultúra, amelyben élünk, amely körülvesz minket, milyen szinten terhelt történelmi, mitológiai motívumokkal – olyannyira, hogy még egy a történelem (és különösen a történettudomány) világától látszólag távol álló terület, mint amilyen egy terepasztalos hadijáték, és az arra épülő világ is képes felismerhetően építkezni belőlük, és mindezt meg is teszi, egyszerűen azért, mert gondolkodásunknak van egy történeti oldala, amely ezt igényli.

Miben áll a történelemteremtés a populáris kultúrában? A jelen elemzés alapján abban, hogy olyan fiktív világokat hoz létre, melyek a mi történelmünk motívumaira és elemeire épülnek, még akkor is, ha erre nem feltétlenül lenne igény, legalábbis a látszat ezt súgja. A figuratologatáshoz, röppálya- és tűzsebesség-számoláshoz nem feltétlenül van arra szükség, hogy pontosan ismerjük a terepasztalon, fedezék mögött megbújó páncélos vitézeink tízezer évvel korábbi őseinek részletes történelmét (lásd, már a *Rogue Trader* is ír a Hórusz Eretnekségről). Ám valamiért, úgy tűnik, erre mégis szükségünk van; így működünk – a történelem ismerete, a fiktív történelemé is, olyan plusz élményt jelent, legyen szó akár játékról, akár olvasásról, amely jelentősen hozzátesz az adott termék, pop-kulturális jelenség értékéhez.

Szükségünk van rá, még akkor is, ha nem létszükség; és az igazán sikeres forgalmazók – sőt, továbbmehetünk: az igazán sikeres alkotók – tisztában vannak ezzel a szükséglettel, és igyekeznek azt kielégíteni. Hogy profitálnak-e belőle? Olvashattuk a bevezetőben, milyen bevételt könyvelhetett el a *Games Workshop*. Nem véletlen, hogy univerzumai messze népszerűbbek, mint a konkurencia hasonló kísérletei. Ezzel együtt megkockáztathatjuk a kijelentést, hogy a *Warhammer 40,000* nem egyedi eset. Hogy maga a jelenség mennyire általános, azt egyetlen esettanulmány alapján nehéz meghatározni. Az azonban egyértelmű, hogy az élmény, amit a 40K világában történő elmélyülés ad, a maga nemében egyedi, de nem példa nélküli. A dolgozatban többször utaltunk J. R. R. Tolkien professzorra, akinek fantáziája óriási hatással volt a 20–21. század populáris kultúrájára. Tolkien pedig nem erre vágyott – és végképp nem arra, hogy történelmet írjon, vagy egyenesen *történelmet teremtsen*. Ő nyelvész volt, erős történeti, történelmi érdeklődéssel és játékos, kreatív alkattal. Nyelveket akart teremteni és feloldani, majd lényegében fiktív módon újraalkotni egy mitológiát – egyenesen

kozmogóniát. Végül nem érhetette meg, hogy elkészüljön ezzel a lenyűgöző művel: azonban alkotás közben, fokozatosan döbbsen rá, hogy a nyelv és a mitológia, a legendák világa *nem működik* a történelem nélkül – a múltat muszáj valamilyen formában lejegyezni és értelmezni. Ezért ha ma megnézzük műveit, különösen azokat, amelyeket igazából csak a maga szórakoztatására készített, láthatjuk, több száz, ha nem ezer oldalt írt tele kronológiákkal, krónikákkal és történelmi elbeszélésekkel – sokszor egész novellákat vagy regényfejezeteket *csak azért* lejegyezve, hogy egy-egy kifejezés etimológiáját elmagyarázza és kontextusba helyezze. Ez a történelemteremtés: hogy szükségünk van a gyökereinkre, az elme és a fikció világában éppúgy, mint a hétköznapiak során. Ez a hatalmas, minden szövegen túli szövegkörnyezet, amelyben élünk, biztosítja, hogy tudjunk történelemben gondolkodni – és élvezetet leljünk abban, ha a képzeletünkben is írjuk és átírjuk a történelmet.